Manuale Base 2.1
www.ArsSystem.135.it

1.0 Introduzione: Il sistema è creato per giocare di ruolo con notevole semplicità, senza particolare materiale e senza nessuna conoscenza di base. Adattabile e divertente, sia per chi è nuovo ai giochi di ruolo, sia per chi già ha esperienze di gioco e vuole cimentarsi con il primo sistema di gioco basato sulla statistica pura.
Il numero di giocatori può andare da 2 in su. Il materiale necessario per giocare è un dado da 100 (due dadi da 10 facce) e un foglio di carta (la scheda) per ogni giocatore,da distribuire all'inizio della partita, dove scrivere le capacità del personaggio che si andrà a creare. In alternativa al dado da 100 si può utilizzare un qualunque dado o oggetto con facce uguali o giocare diceless (come illustrato alla fine di questo manuale).
Le partite (dette sessioni) si svolgono con un giocatore "master" che crea la storia, gestisce la sessione "arbitrandola" e racconta gli avvenimenti mentre ciascun giocatore interpreta un personaggio (un alter ego immaginario che vive all'interno della storia) decidendone il comportamento e recitando azioni o dialoghi che intraprende.
A turno ogni giocatore dichiara l'azione che il proprio personaggio vuole intraprendere e il master determina e descrive il risultato che l'azione produce all'interno del gioco interpretando anche i personaggi non-protagonisti che sono presenti nella storia. Il personaggio può cambiare la storia con le sue scelte e tramite l'uso delle sue abilità, rappresentate da percentuali segnate sulla sua scheda. Ogni volta che il personaggio tenta una azione impegnativa, all'interno della storia, il giocatore effettuerà una prova nell'uso delle abilità, lanciando il dado. Il giocatore supera la prova (con la buona riuscita dell'azione intrapresa dal personaggio) se con il dado ottiene un punteggio minore o uguale alla percentuale di abilità utilizzata, altrimenti la prova fallisce così come l'azione che il personaggio ha cercato di intraprendere nella storia.

Illustrazione di Cloudecomics.it

Il dado in mano al giocatore, nel momento della prova, è come la spada con cui combattere, il cavallo da domare, lo strumento con cui manometterà un computer, il libro da cui leggere un incantesimo e ogni altra cosa il personaggio cercherà di fare.
Lo scopo dei giocatori è far procedere al meglio i propri personaggi attraverso le varie avventure, senza un particolare obiettivo o vincitore. Il "buon giocatore" è quello che riesce a calarsi meglio nel personaggio e recitare la sua parte seguendone abitudini e modi di agire (azioni, linguaggio, pensieri...), anche se diversi dai propri.

2.0 Creazione del personaggio: Ogni giocatore ha una percentuale iniziale di 100% da dividere in 3 parti, ognuna rappresentante le 3 Attitudini fondamentali del personaggio e ne delineano dei fattori secondari :
- Corpo: L'attitudine alle prove di forza e resistenza fisica del personaggio.
Inoltre la percentuale Corpo moltiplicata per 3 sarà il numero dei "punti ferita" in possesso del personaggio. I punti ferita sono un valore numerico e rappresentano i danni (l'energia vitale) che il personaggio può subire prima di morire. I punti ferita possono diminuire durante un combattimento, una caduta o qualunque manovra danneggi fisicamente il personaggio. Possono essere recuperati con il riposo (6 ore di riposo, all'interno del gioco, rigenerano un numero di Energia vitale pari alla metà del valore della percentuale Corpo). Se i punti ferita scendono a 0, il personaggio muore.
Tramite il valore dell'Attitudine Corpo si calcola anche il peso (in chili) che il personaggio può portare con sé nell'inventario (detto *carico*): Corpo x 3.
Con un calcolo simile si ottiene il peso massimo (in chili) che il personaggio riesce a maneggiare (detto *levata*): Corpo x 4.
Esempio: 40% nell'Attitudine Corpo permetterà di avere 120 punti ferita. In caso di danni il personaggio recupererà 20 punti ferita con 6 ore di riposo. Il carico massimo sarà di 40 x 3, potrà portare con se equipaggiamento per 100 chili oltre i quali il non sarà più in grado di muoversi. La levata sarà di 40 x 4, potrà maneggiare (sollevare, spostare, trascinare...) oggetti che abbiano un perso inferiore a 160 chili.

- Destrezza: L'attitudine alle prove che richiedono velocità o precisione, utilizzo di strumenti e veicoli.
Inoltre la percentuale Destrezza serve anche a stabilire i turni di gioco: Il personaggio con la percentuale maggiore di Destrezza avrà il turno prima di chi ha una percentuale minore. Personaggi con lo stesso valore effettueranno un tiro di dado per decidere chi dei due (quello che ha ottenuto il punteggio maggiore) inizierà prima.
La percentuale di Destrezza rappresenta anche il numero di metri che il personaggio riesce a percorrere in un turno (utile nelle situazioni strategiche di combattimento): Destrezza : 10 = Numero di metri percorribili in ogni turno di gioco.
Esempio: 30% Destrezza, permetterà al personaggio di percorrere 3 metri ad ogni turno di gioco.

- Mente: L'attitudine alle capacità di intuire, nell'apprendere, nel percepire (Ascoltare, osservare....) e nel comunicare.
Inoltre la percentuale Mente è anche utile al personaggio per imparare nuove abilità e quindi migliorarne lo sviluppo. Se il master non stabilisce un equipaggiamento o delle risorse iniziali, Mente determina anche il numero di unità monetarie in possesso del personaggio all'inizio del gioco (con cui sarà possibile attrezzare il personaggio di qualunque strumento abbia bisogno), che sarà pari a: Mente x (Mente : 10).
Esempio: Mente al 30% permetterà al personaggio un equipaggiamento di 90 unità monetarie.

Il giocatore divide il 100% di creazione tra le 3 Attitudini a suo piacimento e le annota sulla propria scheda del personaggio, con la sola regola che la percentuale minima di ogni Attitudine sarà 5% e la somma delle tre Attitudini dovrà restituire la percentuale iniziale del 100%. Maggiore è la percentuale dell'Attitudine, maggiori saranno le possibilità che il personaggio utilizzi quella determinata Attitudine con successo. Tutte le Attitudini hanno uguale importanza quindi il giocatore può cercare di distribuire le sue risorse o mirare ad una tattica di gioco precisa, incentrata su una Attitudine particolare, lasciando le altre con valori minori. Una volta attribuiti i valori delle Attitudini non saranno modificabili in alcun modo durante il gioco.
Esempio: Il giocatore decide di interpretare un personaggio forte e agile, segna sulla propria scheda le Attitudini: 50% Corpo 40% Destrezza, 10% Mente.
Nota: Il master può modificare la percentuale iniziale di 100%, personalizzando il gioco, per dare maggiore importanza alle Arti e allo sviluppo del personaggio. Sono consigliate: 100%, 80%, 60%.

3.0 Le Arti: Il personaggio è rappresentato anche in base alle abilità che conosce e che sono chiamate Arti ("Ars" è una parola latina che significa proprio "arte"). Le Arti sono percentuali che andranno a sommarsi alle Attitudini, garantendo al personaggio maggiori possibilità di successo nelle abilità in cui ha avuto insegnamenti o allenamento. Le Arti sono di 3 tipi e si riferiscono direttamente alle Attitudini base, il giocatore definisce le Arti che il suo personaggio possiede all'interno di ogni Attitudine e le annota sulla scheda. Le Arti devono avere un valore minimo del 5% e il loro totale non può superare il valore dell'Attitudine a cui fanno riferimento. Arti divise per Attitudine:

Corpo	Destrezza	Mente
Azioni fisiche. Abilità nel creare un oggetto.	Azioni tecniche. Abilità nell'utilizzo di strumenti o mezzi. Abilità di agilità e furtività.	Conoscenza di un argomento. Abilità comunicative, magiche, percettive o mentali.
Esempio: Attacco Mischia (arma), Creare (argomento), Creare (arma), Creare (oggetto), Creare (veicolo), Parare (arma), Nuotare, Saltare, Scalare...	Esempio: Acrobazia, Attacco Distanza (arma), Muoversi silenziosamente, Nascondersi, Pedinare, Rapidità di mano, Schivare (arma), Utilizzare (oggetto), Utilizzare (veicolo)...	Esempio: Addestrare (argomento), Ascoltare, Camuffare, Cercare, Contrattare, Conoscenza (argomento), Conoscenza (scuola di magia), Diplomazia, Falsificare, Intimidire, Intrattenere con (argomento), Linguaggio (argomento), Osservare, Percepire intenzioni, Raccogliere informazioni, Raggirare, Seguire tracce, Valutare...

Esempio: 30% Corpo potrà contenere delle Arti il cui valore totale non superi il 30%: 10% Attacco Mischia (spade), 10% Creare (trappole), 5% Nuotare, 5% Scalare.

Ecco degli esempi di percentuali di una Arte con descrizione dei livelli di conoscenza:

Neofita	Novizio	Medio	Ottimo	Esperto	Maestro
5%	10%	30%	50%	70%	90%

Esempio: Un elenco di Arti già pronto, sono abilità generiche che possono essere utili ad ogni personaggio: Attacco mischia (pugni) (C), Ascoltare (M), Cercare (M), Conoscenza linguaggio (comune) (M), Osservare (M), Muoversi silenziosamente (D), Nascondersi (D), Saltare (C), Scalare (C).

Compilate Attitudini e Arti, il personaggio è pronto ad entrare in azione! Il master può assegnare un equipaggiamento di base o lasciare che il giocatore spenda la sua somma di denaro iniziale (calcolata, come illustrato, in base alla sua Attitudine Mente) e annotare ogni oggetto (dai vestiti fino alle armi) nello spazio della scheda dedicato all'equipaggiamento.

4.0 Creazione avanzata: Nella fase di creazione, il giocatore può assegnare pregi o difetti della razza del proprio personaggio, per interpretare una creatura di natura diversa da quella umana. I pregi sottraggono valore dalla percentuale di creazione, i difetti aggiungono valore alla stessa percentuale. A differenza delle abilità comuni, non possono essere apprese o insegnate e come le Attitudini non hanno valori modificabili. Il giocatore può sommare fino a tre pregi o difetti uguali, per accentuarne le capacità. Le percentuali di pregi e difetti sono di due tipi:

Comuni (10%)	Speciali (20%)
Peculiarità o svantaggi che modificano fisicamente il personaggio, donandogli o negandogli delle possibilità di azione. (Protezione o danni regolati da 1d5 ogni 10% utilizzato).	Super poteri, capacità che non sono note in natura o che vanno oltre il piano fisico. (Protezione o danni prodotti regolati da 1d10 per ogni 20% utilizzato).
Esempio: Ali (Possibilità di volare) [-10%], Armatura naturale (1d5 protezione) [-10%], Artigli (1d5 danni) [-10%], Taglia +1 [-10%], Taglia -1 [+10%], Visione notturna [-10%]	Esempio: Soffio ghiaccio (1d10 danni da gelo) [-20%], Soffio fuoco (1d10 danni da fuoco) [-20%], Levitare (Capacità di volare) [-20%], Materiale +1 [-20%], Materiale -1 [+20%]

Nota: Le peculiarità fisiche sono quelle particolarità che si possono trovare in creature comuni (esseri umani o animali) al contrario di capacità più particolari che saranno definite speciali.
Esempio: Corpo 40% Destrezza 30% Mente 10%. Ali [-10%] e Artigli 1d5 danno [-10%]. Gli artigli e le ali appartengono ad animali comuni (gatti e uccelli) e quindi sono pregi comuni da 10%.

5.0 Il gioco: Il master inizia a descrivere lo scenario in cui i personaggi si trovano e successivamente ogni giocatore dichiara le proprie azioni all'interno del gioco. Un giocatore può chiedere parola al master anche durante la descrizione, alzando la mano e aspettando di avere attenzione. In caso di azioni simultanee (come le fasi di combattimento), i giocatori avranno il turno iniziando da chi ha la percentuale Destrezza maggiore fino a quello che ha questa Attitudine minore.
Per utilizzare un'Arte il giocatore dichiara l'Arte che intende utilizzare e l'azione che vuole compiere (es. "Utilizzo Attacco Mischia (spade) per attaccare il nemico che ho davanti..."). La percentuale in uso sarà pari a:

Percentuale Attitudine + Percentuale Arte

Tirando i dadi il giocatore dovrà ottenere un punteggio uguale o minore alla percentuale utilizzata. Se il personaggio non possiede l'Arte specifica può comunque tentare la prova utilizzando esclusivamente la sua percentuale di Attitudine.
Esempio: L'investigatrice Lois Searie (10% Corpo, 50% Destrezza, 40% Mente) intende guidare una automobile per raggiungere il luogo in cui è stato avvistato un uomo sospetto. La giocatrice dichiara "Lois entra in auto e usa l'Arte utilizzare automobili per mettersi alla guida verso il luogo dell'avvistamento". In questo caso il personaggio possiede l'Arte necessaria, quindi la percentuale utilizzata sarà di 50% (Destrezza) + 10%, la percentuale di Utilizzare (automobili) che è riportato sulla scheda. La percentuale utilizzata è quindi del 60%. La giocatrice tira il dado ed ottiene 44, numero compreso nella sua percentuale utilizzata e la prova avrà esito positivo. Se il personaggio non avesse avuto l'Arte specifica, la percentuale utilizzata sarebbe stata di 50% (la sol'Attitudine Destrezza).
Nota: Il master (in particolare per azioni di routine) può semplificare il turno di gioco confrontando le capacità richieste dall'azione che il personaggio vuole intraprendere e stabilire il successo dell'azione senza la necessità di tirare i dadi, così come illustrato al capitolo 8.4.

- 5.1 Le azioni: Successi, insuccessi, ritentare: Ogni turno, all'interno della storia, rappresenta circa 5 secondi. In ogni turno il personaggio può muoversi di tanti metri quanto è il suo valore nell'Attitudine Destrezza ed effettuare un massimo di 3 prove con le sue abilità (diverse o la stessa abilità in differenti prove), la prima prova non subirà malus, la seconda con un malus del 20%, la terza con un malus del 30%.
Ogni 5% di differenza tra il valore ottenuto con il dado e il valore della percentuale utilizzata rappresenta un "successo" (o "insuccesso" nel caso di fallimento). In una azione

"cooperativa" tra due giocatori, il primo ad effettuare l'azione (leader) somma ai suoi successi la metà dei successi degli altri personaggi (gregari) che tentano l'azione (o sottrae la metà degli insuccessi, in caso di tentativo fallito). L'azione "competitiva" tra due giocatori che si confrontano tramite le proprie abilità (ad es. l'attacco e la difesa in combattimento) viene vinta dal giocatore che ottiene il maggior numero di successi.
Il personaggio può avere una sensazione del tipo di successo o insuccesso dell'azione e (a discrezione del master) può ritentare una prova per tutta la durata di un solo turno (tre azioni, con relativi malus illustrati in questo capitolo), successivamente dovrà aggiungere qualche elemento alle risorse utilizzate per poter effettuare una nuova prova.

Esempio: Una prova in Mente per ricordare il nome di un altro personaggio può essere ripetuto in tutte e tre le azioni di un turno, successivamente il personaggio dovrà procurarsi indizi che lo riconducano a quella persona, per poter ritentare.

Un personaggio può utilizzare un'Arte in sostituzione di un'altra che abbia argomento uguale, in questo caso la percentuale di Arte utilizzata avrà un valore dimezzato.

Esempio: Conoscenza Automobili (M) 40% potrà essere utilizzato per guidare una automobile e quindi come Utilizzare Automobili (D) 20% o come Creare Automobili (C) 20%.

- 5.2 Bonus e malus: Ci sono prove che richiedono una particolare difficoltà per la riuscita di una azione, così come ci sono prove aiutate da circostanze favorevoli. In questo caso il master può decidere di applicare dei bonus o dei malus alle prove. Il bonus è una percentuale che il master aggiunge alla percentuale che si va ad utilizzare, rendendo più semplice la prova. Il malus, al contrario, è una percentuale che si sottrae. Come regola generica si terrà presente che una condizione sfavorevole dà 10% di malus e una favorevole 10% di bonus, ma bonus e malus possono essere percentuali variabili.
Ecco alcuni valori di esempio per bonus o malus: 5% (scarso), 20% (medio), 50% (sostanziale), 70% (avanzato), 90% (decisivo).
Alcuni esempi di malus in situazioni comuni: Utilizzo di un oggetto con la mano secondaria (o utilizzo con una sola mano di un oggetto che richiede l'uso di entrambe le mani): -20% azioni della mano primaria, -30% azioni della mano secondaria; Stordito: -40% alle Attitudini Destrezza e Mente; Congelato/Infiammato: -40% Destrezza, prova in Corpo ad ogni turno per uscire da questo stato, se la prova fallisce il personaggio subisce 3 punti ferita per ogni turno che passa in questo stato.

- 5.3 I risultati "critici", l'esperienza, il miglioramento: Nel risultato di una prova bisogna tenere conto dei "critici" che sono i risultati estremi che un dado può restituire (nel caso del dado da 100 abbiamo 01 e 00 che equivale a 100). Ottenendo il risultato minimo si avrà un critico positivo. L'azione tentata andrà a buon fine e il valore dell'Arte utilizzata aumenterà di 5% (se inferiore al 30%). Nel caso il tiro facesse riferimento ad un'Arte che il personaggio non possiede il giocatore potrà effettuare una prova nell'Attitudine Mente ed in caso di prova riuscita spendere 10% della propria percentuale d'esperienza per ottenere l'Arte in cui ha ottenuto il critico positivo con il valore iniziale del 5% (Ad eccezione delle Arti che utilizzano l'Attitudine Mente, apprendibili unicamente tramite insegnamento). Ottenendo il risultato massimo si avrà un critico negativo. L'azione tentata fallirà (anche se apparentemente facile) con eventuali effetti dannosi (stabiliti dal master, in genere il personaggio subisce dannosamente l'azione che ha tentato di intraprendere).
Il personaggio può imparare nuove Arti da altri che già le possiedono, passando un periodo di "apprendistato". Per ogni ora di apprendistato può tentare una prova in Mente (massimo 5 prove di apprendistato ogni giorno), se questa riesce spende 20% della propria esperienza per ottenere l'Arte appresa con il valore iniziale del 5% e il suo insegnante sacrifica 20% della propria esperienza per l'insegnamento dato.
E' possibile anche migliorare le Arti tramite l'esperienza: Il master all'inizio di ogni sessione assegna ad ogni giocatore una percentuale di esperienza cumulabile (genericamente 5%) che il giocatore potrà aggiungere liberamente ad una o diverse sue Arti (Es. 5% ad una sola percentuale oppure 2% ad una e 3% ad una percentuale diversa ecc.).

6.0 La taglia e i materiali: E' possibile generare creature di qualunque tipo, taglia e materiale. Come riferimento si può considerare un umano che possiede una taglia media (valore 3), è fatto di fibre organiche è può effettuare azione e attacchi entro una portata di 1 metro da se. Tabella delle taglie:

Valore	Taglia	Spazio	Portata	Valore	Taglia	Spazio	Portata
1	Minuscolo	< 1 m³	1 m.	4	Grande	3 m³	2 m.
2	Piccola	1 m³	1 m.	5	Enorme	4,5 m³	3 m.
3	Media	1,5 m³	1 m.	6	Colossale	> 6 m³	4 m.

La taglia modifica anche i valori ottenuti tramite l'Attitudine Corpo (v. 2.0): Il numero dei punti ferita e il *carico* si ottengono moltiplicando il valore dell'Attitudine Corpo per la taglia: Corpo x Taglia. La *levata* si ottiene con la moltiplicazione: Corpo x (Taglia+1).
Anche gli oggetti (armi, vestiti, strumenti…) hanno una taglia, corrispondente alla taglia della creatura che li ha creati. Nelle prove per utilizzare un oggetto di taglia diversa da quella del personaggio, questa differenza aggiunge un malus del 10% all'Attitudine Destrezza per ogni taglia maggiore o minore.
In combattimento una creatura che tenta di colpire un avversario di taglia maggiore ottiene un bonus di 10% al tiro per ogni taglia di differenza, il contrario per una creatura grande che avrà un malus di 10% per ogni taglia minore rispetto al suo avversario.
Ogni taglia maggiore alla 3 (media) "costa" in fase di creazione una percentuale del 10% per l'acquisizione del pregio razziale "Taglia +1", le creature di taglia minore sommano alla percentuale di creazione un 10% per ogni taglia minore alla media (annotata come "Taglia -1").

All'interno del gioco ogni oggetto ha dei punti ferita oltre i quali viene distrutto e diventa inutilizzabile. Il calcolo dei punti ferita avviene tramite una percentuale data dal materiale di cui è fatto che si moltiplica per la taglia dell'oggetto. Tabella dei materiali:

Materiale	Molt.	Materiale	Molt.	Materiale	Molt.	Materiale	Molt.
Tessuto	10 x taglia	Organico *	30 x taglia	Legno	50 x taglia	Ferro	70 x taglia
Vetro	20 x taglia	Cuoio	40 x taglia	Pietra	60 x taglia	Kevlar	90 x taglia

* Le creature di fibra organica, fino a quando sono in vita, calcolano i propri punti ferita con: Attitudine Corpo x Taglia. Il moltiplicatore di 30 si utilizza per fibre morte o artefatti organici.

Nota: I personaggi creati con materiale non organico (es. golem, gargoyle...) calcoleranno i punti ferita nello stesso modo illustrato per gli oggetti: Moltiplicatore del materiale x taglia. Comunemente le creature sono composte da "Fibre organiche", ogni materiale di composizione superiore sarà aggiunto come percentuale razziale "Materiale +1" al costo di 20%, così come ogni materiale di composizione inferiore sarà segnato come "Materiale -1" e sommerà 20% alla percentuale di creazione del personaggio.

7.0 Combattimento: Il combattimento è una fase comune e importante all'interno del gioco di ruolo, lo svolgimento segue la regola dei turni descritta al capitolo 5.0.
Diventa quindi importante saper dividere strategicamente le azioni sia per attaccare che per difendersi, lasciandosi "da parte" azioni per turno, per poter effettuare una prova competitiva per difendersi contro gli attacchi.
Per attaccare il personaggio deve effettuare una prova nella sua Attitudine sommata ad una eventuale Arte di combattimento e (prima dell'esito) l'obiettivo dell'attacco deve decidere se cercare di schivare l'attacco o meno (questa opzione permette di risparmiare una azione).
Durante il combattimento il personaggio utilizza la sua Arte di combattimento e difesa, se il personaggio non possiede una Arte di combattimento dovrà effettuare delle prove sulla sua Attitudine base, come da regolamento. Ogni azione utilizza una Attitudine:

Azione	Attitudine
Attacco da mischia (Corpo a corpo, spade, pugnali...)	Corpo
Attacco da distanza (Archi, pistole, granate...)	Destrezza
Parare un attacco (L'arma con cui si para subisce i danni dell'attacco)	Corpo
Schivare un attacco (Evita il colpo e non subisce danni)	Destrezza
Lottare (afferrare un avversario presente nella propria portata (v. 6.0) per combattere da posizione ravvicinata bloccando l'avversario). Iniziare una lotta concede a chi viene attaccato un attacco di opportunità verso lo sfidante (a meno che lo sfidante non utilizzi un attacco furtivo per iniziare la lotta), se questo attacco di opportunità riesce il tentativo di lotta fallisce. Durante la lotta i personaggi effettuano una prova competitiva utilizzando l'Attitudine Corpo (+10% per ogni taglia superiore rispetto alla taglia dell'avversario). Il personaggio che vince la prova conduce la lotta, potendo decidere se attaccare il nemico, se spostare la lotta (di metri 1 + numero di taglie superiori all'avversario) o se terminare la lotta. Il personaggio che subisce la lotta non potrà utilizzare le Attitudini Corpo e Destrezza.	Corpo
Disarmare (Disarma l'avversario a cui l'arma cade a terra. Disarmare impiega 2 azioni: Una prova in Destrezza e successivamente una prova ad attaccare. A ciascuna delle due o ad entrambe l'avversario può effettuare una prova per non essere disarmato)	Destrezza

In caso di attacco riuscito il personaggio infliggerà un numero di danni pari a :

Successi ottenuti + Danno dell'arma – Protezione dell'avversario.

Nota: In caso di critico positivo il valore dei successi ottenuti sarà doppio: Successi ottenuti alla prova x 2 + Danno dell'arma – Protezione.

Arma	Danno	Costo	Arma	Danno	Costo	Arma	Danno	Costo
Pugnale	1d5 -2	30	Pistola	1d5 + 1d5 fuoco	150	Balestra	1d5	50
Spada	1d5	50	Fucile	1d10 + 1d5 fuoco	200	Arco	1d10	100
Spadone	1d10	100	Bazooka	3d10 + 3d5 fuoco	600	Balista	2d10	200

Nota: Le armi utilizzate ad una mano producono danni utilizzando il d5 (al costo di 50 ogni d5), le armi utilizzate a due mani il d10 (al costo di 100 ogni d10), a questo si aggiungono i danni speciali, come i danni da fuoco, dati da una particolare fattura dell'arma (al costo di 100 ogni d5).
Utilizzare un'arma in maniera irregolare (es. un'arma ad una mano presa con due mani, per produrre 1d10 danni al posto di 1d5) procura un malus di -30% alle prove nell'utilizzo dell'arma.

8.0 Regole opzionali: Giocatori e master possono creare e applicare regole opzionali per modificare o arricchire il gioco.

- 8.1 "Ars simple": Applicando questa regola ogni giocatore crea il suo personaggio semplicemente dividendo il proprio 100% iniziale nelle Attitudini Corpo, Destrezza e Mente, nel gioco non si terrà alcun conto delle Arti.

Esempio: Si stabiliscono le Attitudini 40% Corpo, 30% Destrezza, 30% Mente... Corpo x 3 = 120 Punti ferita... Il personaggio è pronto per essere giocato.

- 8.2 "Ars extended": Utilizzando questa regola opzionale ogni giocatore, in fase di creazione, associa ad ogni Attitudine una classe (qualunque tipo di mestiere o le classi dei giochi di ruolo) che il personaggio acquisisce automaticamente con valore iniziale del 5% e che utilizza come se fosse una comune Arte.

Esempio: 40% Corpo (+5% Guerriero), 30% Destrezza (+5% Ladro), 30% Mente (+5% Mago). Per utilizzare le abilità da guerriero dovrà ottenere un punteggio compreso tra 1 e 45 (40% + 5% da guerriero).

Illustrazione di P. Putortì (iivan@hotmail.it)

- 8.3 Giocare senza d100: E' possibile giocare con un qualsiasi tipo di dado o oggetto che abbia almeno due superfici uguali. La percentuale iniziale (100%) sarà divisa in tante "porzioni" di percentuale per quante saranno le facce del dado o oggetto usato. Ogni porzione diventerà l'unità minima disponibile per l'assegnazione dei valori di Attitudini e calcolo dei risultati delle prove. L'eventuale resto ottenuto dalla divisione sarà escluso dal gioco. Le porzioni da utilizzare volendo giocare con i dadi più comuni:

D3 = 3 da 33% (Resto di 1%)	D6 = 6 da 15% (Resto di 10%)	D10 = 10 da 10%	D20 = 20 da 5%
D4 = 4 da 25%	D8 = 8 da 12% (Resto di 4%)	D12 = 12 da 8% (Resto di 4%)	D30 = 33 da 3% (Resto di 1%)

Giocare con una moneta: Dividere il 100% in 4 porzioni da 25%. Ogni tiro sarà definito da 2 lanci di moneta (o un lancio di due monete diverse), i cui risultati rappresenteranno una delle 4 porzioni: Testa – Testa = 1 ; Testa – Croce = 2 ; Croce – Testa = 3 ; Croce – Croce = 4.

Esempio: Giocando con un dado a 6 facce si avranno a disposizione 6 porzioni da 15% con cui assegnare tra le Attitudini. Ottenere 2 sarà equivalente a 2 porzioni, quindi indicherà di aver ottenuto 30% al tiro.

- 8.4 Diceless: E' possibile anche giocare in modalità "diceless", cioè senza l'uso di alcuno strumento o dado. Questa modalità è molto utile nei giochi di ruolo "live" o in giochi di ruolo con impostazione teatrale. Nel caso della modalità diceless il successo o l'insuccesso di una azione sarà dato dal confronto diretto tra le abilità del personaggio e la percentuale di difficoltà dell'azione che si vuole intraprendere o la percentuale usata dall'avversario, in caso di azione competitiva. Se il personaggio possiede una percentuale uguale o maggiore alla percentuale richiesta, il tentativo avrà un buon esito. La percentuale di difficoltà di ogni azione è data dal tipo di preparazione che il personaggio deve avere per compiere con successo l'azione che sta tentando, secondo la tabella sui livelli di conoscenza delle abilità, riportata nel capitolo 3.0 "Le Arti".
E' possibile aggiungere la variabile data dalla morra cinese: Ogni tiro sarà definito da una "mano" di morra cinese e se il giocatore vincerà otterrà un bonus del 30% alla prova. La morra cinese si gioca così: Giocatore e master tengono la mano chiusa e mentre contano insieme fino a 3: "1, 2, 3... Via!". Al "Via" ogni giocatore cambia immediatamente il pugno in una delle tre posizioni possibili: Sasso (la mano chiusa a pugno), Carta (la mano aperta) e Forbice (mano chiusa con indice e medio stesi a formare una "V"). Si vince secondo queste condizioni: Sasso vince forbici, forbici vincono carta, carta vince sasso. Se i giocatori utilizzano le stesse posizioni la mano si ripete.